UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO BASICO APLICADO

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO BASICO APLICADO
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
4
Nivel
PRIMERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>EXPRESION GRAFICA</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
4</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
64</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
128</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	4
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	64
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	128
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	192

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura de Diseño Básico Aplicado se pretende desarrollar destrezas y habilidades necesarias con la capacidad de dar respuesta al diseño de propuestas bidimensionales, es decir propuestas que estén fundamentados en concepciones del diseño, con una serie de actitudes y habilidades creando estructuras y desarrollando propuestas integrales. Diseño Básico Aplicado tributa al perfil profesional de los diseñadores gráficos aportando metodologías y procesos iniciales fundamentales en la construccion de la composición, organización, diseño de elementos y formas en el plano bidimensional y tridimensional.

Descripción de la asignatura La asignatura de Diseño Básico Aplicado, a través de sus 4 unidades permite al estudiante identificar los conocimientos teóricos fundamentales, acerca del proceso de diseño con los componentes: elementos, leyes y categorías compositivas, proporcionando las herramientas conceptuales fundamentales para abordar el diseño y pueda aplicarlos en ejercicios de baja complejidad a nivel bidimensional y tridimensional. Mediante los elementos gráficos, pueda manipular los elementos, un color, una forma, un tamaño, una imagen o una disposición determinada de los mismos, a través del trabajo colaborativo, el análisis de casos de estudio y el trabajo autónomo del estudiante. La metodología que se utiliza es participativa, a través del aprendizaje basado en proyectos ABP. Todos éstos instrumentos marcan los procesos de aprendizaje en el aula de forma sincrónica y asincrónica por medio de ejercicios prácticos que promuevan el desarrollo de las capacidades en el desarrollo de composiciones bidimensionales. Este módulo contiene las siguientes unidades Unidad I.- Elementos del diseño Unidad II: Módulos bidimensionales Unidad III:Alfabetidad visual Unidad IV: Percepción y comunicación visual Resultado de aprendizaje: Crea piezas comunicacionales visuales a partir de una estructura de elementos bidimensionales semánticos y sintácticos.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar en el estudiante las competencias básicas del diseño que le permitan analizar, aplicar y crear piezas comunicacionales visuales, mediante el uso consciente de los elementos del alfabeto visual: punto, línea, plano y color, así como de los elementos bidimensionales, semánticos y sintácticos del diseño, para la construcción de síntesis visuales y estructuras gráfico-compositivas, comprendiendo la imagen como una totalidad dinámica y manejando de forma intencional sus componentes e implicancias comunicativas en contextos reales.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identifica las principales teorías del diseño básico formuladas sobre la comprensión y análisis de los elementos visuales en el plano de la imagen

2.-Elige los elementos del diseño desde el proceso de análisis y observación de un concepto u objeto extrayendo sus atributos más significados de la composición generando así planos con estructuras modulares.

3.-Componer utilizando diferentes enfoques espaciales en el plano de la imagen generando prototipos basados en la construcción de un mensaje visual.

4.-Proponer un proyecto bi-tridimensional para la aplicación de composiciones generados por planos mediante el análisis semiótico con la aplicación de diferentes tipos de síntesis y estructuras gráficas-compositivas.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identifica las principales teorías del diseño básico formuladas sobre la comprensión y análisis de los elementos visuales en el plano de la imagen			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- 1.2 Elementos conceptuales de las categorías del diseño	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
1.2.- 1.3 Síntesis gráfica	6	10	2	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Lista de cotejo Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica los elementos del diseño básico (punto, línea y plano) con los conceptos de equilibrio compositivo y sus principales variantes mediante la comprensión y análisis de los elementos visuales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Resolución de problemas, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Elige los elementos del diseño desde el proceso de análisis y observación de un concepto u objeto extrayendo sus atributos más significados de la composición generando así planos con estructuras modulares.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- 1.1 Fundamentos Teóricos	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
2.2.- 2.1 Interrelación de formas	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
2.3.- 2.2 Repetición Modular	4	8	0	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
2.4.- 2.3 Planos seriados	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
2.5.- 2.4 Estructuras(Introducción tridimensionalidad)	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	20	36	4	**TOTAL HORAS:** 60

Resultados de aprendizaje: Aplica proceso de análisis y observación de un concepto u objeto, con el fin de extraer sus atributos más significativos de la composición formal, perceptual y semántica trasmitiendo un significado compuesto por una cantidad de formas.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Lectura, análisis y comprensión de materiales

bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Componer utilizando diferentes enfoques espaciales en el plano de la imagen generando prototipos basados en la construcción de un mensaje visual.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- 3.1 Percepción visual	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
3.2.- 3.2 Apreciaciones visuales	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
3.3.- 3.3 Conceptualización de las categorías del diseño	8	14	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Emplea creativamente métodos compositivos bi-tri dimensionales que tienen la síntesis tipografía y armonías de color para transmitir diferentes mensajes y connotaciones en la construcción de un mensaje visual.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Proponer un proyecto bi-tridimensional para la aplicación de composiciones generados por planos mediante el análisis semiótico con la aplicación de diferentes tipos de síntesis y estructuras gráficas-compositivas.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- 4.1 Composición bi y tri dimensional	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
4.2.- 4.2 Método proyectual	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
4.3.- 4.3 Esquemas de Presentación para Proyectos Gráficos	8	14	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Elabora diseños básicos con análisis semióticos para la creación, diseño y distribución de los elementos del mensaje visual mediante técnicas de comunicación e interpretación visual para la presentación final de proyectos gráficos.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

La metodologÃa que se utiliza es a travÃ©s del MÃ©todo Expositivo (EjemplificaciÃ³n) Y el MÃ©todo prÃ¡ctico (Demostraciones). Todos Ã©stos instrumentos marcan los procesos de aprendizaje en el aula de forma sincrÃ³nica y asincrÃ³nica por medio de ejercicios prÃ¡cticos que promuevan el desarrollo de las capacidades en el desarrollo de composiciones bidimensionales.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identifica las principales teorías del diseño básico formuladas sobre la comprensión y análisis de los elementos visuales en el plano de la imagen	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámen intermedio o parcial / Evaluación de proyecto final /Prueba Oral tipo presentación
2.- Elige los elementos del diseño desde el proceso de análisis y observación de un concepto u objeto extrayendo sus atributos más significados de la composición generando así planos con estructuras modulares.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámen intermedio o parcial / Evaluación de proyecto final /Prueba Oral tipo presentación
3.- Componer utilizando diferentes enfoques espaciales en el plano de la imagen generando prototipos basados en la construcción de un mensaje visual.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámen intermedio o parcial / Evaluación de proyecto final /Prueba Oral tipo presentación
4.- Proponer un proyecto bi-tridimensional para la aplicación de composiciones generados por planos mediante el análisis semiótico con la aplicación de diferentes tipos de síntesis y estructuras gráficas-compositivas.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámen intermedio o parcial / Evaluación de proyecto final /Prueba Oral tipo presentación

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Dabner, David	2005	Diseño Grafico: fundamentos y prácticas	1a edición	Blume	Barcelona	1	191 páginas.	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00256							
Comentario:	Libro clásico							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wong, Wucius	2015	Fundamentos del diseño	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	348 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00831							
Comentario:	Libro clasico							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gómez Díaz, Raquel	2010	Polisemias visuales: aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural	1	Universidad Salamanca	España Salamanca	1	234	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Aquí encontramos temas como: Alfabetización visual y Comunicación visual.Pag.11 Comunicación visual Libro clásico							
URL:	https://0x102pyaj-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/55675							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rojas Álvarez, Carlos Javier	2017	Geometría para diseño grafico	1	Zoila Sotomayor	Colombia Bogota	1	144	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contenido utilizado en la Unidad 1-2 Pag.5 Posición relativa de puntos Libro contemporaneo							
URL:	https://0x102pyaj-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/70041							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lupton, Ellen; Phillips, Jennifer Cole	2016	Diseño gráfico: nuevos fundamentos	1	Editorial GG	España Barcelona	1	597	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contenido utilizado en las Unidades 3-4 Pag.68 Punto, línea, plano Pag.102 Ritmo y Equilibrio Pag.214 Principios de Gestalt Libro contemporaneo							
URL:	https://0x102pyaj-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/211903							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Helen Armstrong, , Zvezdana Stojmirovic, , and Ellen Lupton	2011	Participate : Designing with User-Generated Content	1	Princeton Architectural Press	Estados Unidos New York	1	160	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contenido utilizado en unidades 2-3 Libro clásico							
URL:	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uta-ebooks/detail.action?docID=3387554							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Richard Poulin	2011	The Language of Graphic Design : An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles	1	Quarto Publishing Group USA	Estados Unidos California	1	291	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Cotenido utilziado en unidad 2-3-4 Libro clásico							
URL:	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uta-ebooks/detail.action?docID=3399591							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Poulin, Richard.	2016	Funda-mentos del diseño gráfico: los 26 principios que todo diseñador gráfico debe conocer.	2a edición	Promopress	Barcelona	1	287 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG10112							
Comentario:	Libro contemporaneo							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Leborg, Christian	2013	Gramática visual	2a edición	Gustavo Gilli	Barcelona	2	95 páginas.	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00497							
Comentario:	Libro clásico							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Sherin, Aaris	2013	Elementos del diseño fundamentos del color		Parramon	China	1	160 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00675							
Comentario:	Libro clásico							
URL:								